

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN
DAN AKTIVITAS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI



Diajukan Oleh:

SUCI REZKY WIJAYA

A 420 102 007

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Sofyan Anif, M.Si

NIP/NIK : 547

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Suci Rezky Wijaya

NIM : A420102007

Program Studi : Pendidikan Biologi

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF
TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP
PEMAHAMAN DAN AKTIVITAS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2013/2014.**

**Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian persetujuan di buat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.**

Surakarta, 01 Juli 2014

Pembimbing

Drs. Sofyan Anif, M.Si

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE MAKE A
MATCH DENGAN KARTUBERGAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN
DAN AKTIVITAS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Suci Rezky Wijaya, A420102007, Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014, 45 halaman.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran aktif tipe Make A Match dengan kartubergambar terhadap (1) aspek pemahaman siswa dan (2) aspek aktivitas siswa. Jenis dari metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Posttest-Only Control Group Design. Populasi yang digunakan sebanyak 2 kelas yang telah di pilih menggunakan uji normalitas dan homogenitas serta wawancara dengan guru yang bersangkutan. Kelas pertama merupakan kelas kontrol yaitu kelas VIII D dengan menggunakan metode ceramah sedangkan kelas kedua merupakan kelas eksperimen yaitu kelas VIII B dengan menggunakan model Make A Match dengan kartubergambar. Data diperoleh melalui test, wawancara, dokumentasi, serta observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran soal, daya beda soal dan untuk pengujian hipotesis menggunakan one way anova dengan program SPSS 18. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: Ada pengaruh model pembelajaran aktif tipe Make A Match dengan kartu bergambar terhadap pemahaman dan aktivitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Boyolali tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dapat di lihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 70,83 sedangkan untuk kelas eksperimen yaitu 84,53. Pada aspek pemahaman dan juga aspek aktivitas juga memiliki peningkatan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian yang dilakukan adalah model pembelajaran aktif tipe Make A Match dengan kartubergambar mempengaruhi tingkat pemahaman dan juga aktivitas siswa kelas VIII SMP N 2 Boyolali tahun pelajaran 2013/2014.

Kata Kunci: model pembelajaran make a match, media gambar, aktivitas, pemahaman

**IMPLEMENTATION OF ACTIVE LEARNING MODEL TYPE MAKE A
MATCH WITH CARD ILLUSTRATED ON UNDERSTANDING AND
ACTIVITIES SMP N 2 BOYOLALI ACADEMIC YEAR 2013/2014**

SuciRezky Wijaya, A420102007, Biology Education Program, Faculty of
Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Surakarta, 2014,
45 pages.

ABSTRACT

This study is an experimental study that aims to identify the implementation of active learning model of type Make A Match with the picture cards (1) aspects of students' understanding and (2) aspects of student activity. Types of research methods used in this study is the Posttest-Only Control Group Design. The population used by 2 classes that have been selected using tests of normality and homogeneity as well as interviews with the teacher. The first class is a class that is a class VIII D control using the lecture method, while the second class is a class that is a class VIII B experiments using models Make A Match the picture cards. Data were obtained through tests, interviews, documentation and observation. Data analysis techniques in this study using a test of validity, reliability, difficulty index of matter, different power and to test hypotheses about the use of one-way ANOVA using SPSS 18. Results of the study showed that: There is the influence of the type of active learning model Make A Match the picture cards towards understanding and activity eighth grade students of SMP Negeri 2 Boyolali school year 2013/2014. It can be seen from the average student learning outcomes in the control class to class is 70.83 while the experiment is 84.53. In the aspect of understanding and also aspects of the activity also has a significant improvement between the control class with a class experiment. The conclusion that can be taken from the research is the type of active learning model Make A Match the picture cards also affect the activity level of understanding and eighth grade students of SMP N 2 Boyolali academic year 2013/2014.

Keywords: learning models make a match, media images, activity, understanding

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan dan hatinurannya secara utuh sehingga mempunyai kemampuan dan kepribadian yang unggul. Terdapat tiga syarat pembangunan pendidikan agar meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yakni sarana gedung, buku yang berkualitas serta tenaga kependidikan yang profesional (Mulyasa, 2011:3). Salah satu syarat pembangunan pendidikan ialah guru profesional yang memiliki arti, yaitu kreatif dan juga memiliki inovasi dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa siswa yang cenderung ramai dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, dikarenakan guru biasanya menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa menjadi jenuh, hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kaku sehingga siswa tidak bersemangat dalam belajar dan beranggapan bahwa biologi merupakan mata pelajaran yang sukar untuk dipahami. Adapun cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa termotivasi dalam belajar ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif.

Pembelajaran aktif yang merupakan suatu proses belajar mengajar yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (Zaini, 2008:14), guru selain menguasai materi diharapkan juga menguasai model-model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan menyebabkan siswa termotivasi dalam belajar, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Make a Match*. Menurut Silberman (2001:231), menyatakan bahwa *Make a match* salah satu cara menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari sebelumnya, materi yang telah ditinjau oleh siswa mungkin disimpan lima kali lebih banyak dari materi yang tidak ditinjau.

Di era modern ini, guru profesional dituntut mampu menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk menyampaikan bahan pembelajaran,

agar dapat merangsang perhatian serta minat siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran biologi, khususnya materi peredaran darah manusia yang sukar untuk dipahami maka digunakan media gambar, agar siswa lebih memahami tentang materi yang sedang dipelajari tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) implementasi model pembelajaran aktif tipe *make a match* di sertai media gambar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, 2) implementasi model pembelajaran aktif tipe *make a match* di sertai media gambar terhadap peningkatan aspek pemahaman siswa, dan 3) implementasi model pembelajaran aktif tipe *make a match* di sertai media terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan kartugambar terdapat pengaruh pada pemahaman dan juga aktivitas.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Boyolali kelas VIII tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan *posttest-Only Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan kartugambar sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. Sampling penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VIII B) dan kelas kontrol (VIII E) yang masing-masing berjumlah 24 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran aktif tipe *make a match* dengan kartugambar dan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman dan aktifitas siswa. Teknik

pengumpulan data menggunakan test, wawancara, dokumentasi dan juga observasi.

Tes uji coba atau *try out* pada instrumen penelitian dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas daya beda dan taraf kesukaran butir soal. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan juga homogenitas, setelah dikatakan normal dan homogen, maka dapat langsung dianalisa menggunakan uji One-Way Anova dengan bantuan program SPSS 18. Pengambilan data aspek pemahaman dan juga aktivitas siswa menggunakan observasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pendidikan yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan kartubergambar pada nilai akademik, aktivitas dan juga pemahaman siswa, dan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem peredaran pada manusia.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas yang digunakan menggunakan teknik *cluster random sampling*, kemudian dari kedua kelas tersebut di uji normalitas dan juga uji homogenitas untuk mengetahui bahwa dari kedua kelas memiliki kemampuan yang sama. Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu hasil rana h kognitif dari hasil *posttest*, sedangkan keaktifan dan juga pemahaman diperoleh menggunakan observasi.

Uji normalitas Uji normalitas digunakan pada nilai *posttest* di kedua kelas penelitian tersebut, adapun hasil uji ialah sebagai berikut.

Tabel 1 Ringkasan uji normalitas hasil belajar (*posttest*) siswa.

Kelompok Siswa	Signifikasi	Probabilitas	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,166	Normal

Kontrol	0,05	0,076	Normal
---------	------	-------	--------

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa uji normalitas hasil belajar ranah kognitif untuk kelas eksperimen mempunyai nilai probabilitas $0,166 > 0,05$, sedangkan untuk kelas kontrol mempunyai nilai probabilitas $0,076 > 0,05$. Dari hasil data tersebut, maka diputuskan bahwa semua data berdistribusi normal.

Sedangkan untuk uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data dari beberapa kelas sama atau berbeda. Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan terhadap hasil *posttest* setiap kelas pada taraf signifikansi 5%. Adapun hasil uji homogenitas ialah sebagai berikut.

Tabel 2 Ringkasan uji homogenitas hasil belajar (*posttest*) siswa

Levene Statistic	Sig.	Keputusan
,624	,434	Homogen

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa uji homogenitas hasil belajar ranah kognitif dari nilai probabilitas yaitu $0,434 > 0,05$. Jadi dapat diputuskan bahwa semua data memiliki varian yang sama atau homogen

Setelah melakukan uji prasyarat analisis, maka akan dilanjutkan dengan menguji hipotesis. Seperti yang telah diketahui bahwa pada uji prasyarat analisis semua data didapatkan memiliki distribusi normal dan homogen, maka untuk uji hipotesis digunakan uji parametrik dengan uji One Way Anova. Hasil uji dicantumkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Metode *Make a Match* di Sertai Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa

Ranah Hasil Belajar	F	Df	Sig	Keterangan	Keputusan
Nilai <i>Posttest</i>	45,790	47	,000	$\text{Sig} < 0,05$	H_0 ditolak

Dari tabel diatas (tabel 4.6) menunjukkan bahwa $\text{sig.} < 0,05$ sehingga H_0 di tolak, sehingga disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* di sertai media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

1. Hasil Nilai *Posttest* Siswa

Masing-masing kelas kontrol maupun eksperimen dilaksanakan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur seberapa pengaruh dari model yang digunakan. Adapun perbandingan distribusi frekuensi nilai *posttest* siswa, diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4 perbandingan distribusi frekuensi nilai *posttest* siswa

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Kelas kontrol		Kelas Eksperimen	
			Frekuensi	% (Frekuensi)	Frekuensi	% (Frekuensi)
1.	59-63	61	4	16,67	0	0
2.	64-68	66	3	12,50	0	0
3.	69-73	71	8	33,33	0	0
4.	74-78	76	4	16,67	4	16,67
5.	79-83	81	3	12,50	5	20,83
6.	84-88	86	2	8,33	7	29,17
7.	89-93	91	0	0	5	20,83
8.	94-98	96	0	0	3	12,50
Jumlah			24	100	24	100

Dari tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 85 dengan rata-rata yaitu 70,83 sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 75 dan nilai tertinggi 95 dengan rata-rata yaitu 84,58. Dari hasil yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *make a match* dengan kartu bergambar memberikan pengaruh yang baik untuk proses pembelajaran.

Dari hasil uji hipotesis diketahui bahwa hasil belajar biologi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan yaitu dengan harga $asympt sig = 0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak jadi diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran aktif tipe *make a match* dengan kartu bergambar mempengaruhi hasil belajar biologi siswa kelas VIII.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Isjoni (2010 :77), bahwa penerapan model *make a match* dari beberapa temuan bahwa model *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartu. Sedangkan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang telah dinyatakan oleh Arsyad (2007), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan kartu bergambar lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan efektif karena memiliki nilai rata-rata 84,58.

2. Pemahaman Siswa

Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui implementasi ataupun pengaruh model pembelajaran aktif tipe *make a match* dengan kartu bergambar terhadap aspek pemahaman pada siswa. Perbandingan ranah pemahaman antara kelas kontrol dan juga kelas eksperimen menggunakan observasi dengan observer sebanyak 2 orang untuk mengamati 24 siswa di dalam kelas.

Adapun indikator-indikator dalam aspek pemahaman adalah nilai *posttest* lebih dari atau sama dengan 80 dan rata-rata nilai *posttest* kelas.

Data-data hasil penelitian mengenai aspek pemahaman pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 5 Data Pemahaman pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Pemahaman	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai <i>posttest</i> lebih dari atau sama dengan 80.	5 siswa (20,83%)	20 siswa (83,33%)
Rata-rata nilai <i>posttest</i> kelas	70,83	84,58

Dari tabel di atas (tabel 5) dapat dilihat bahwa, hasil observasi untuk pemahaman siswa yang memiliki beberapa aspek diantaranya nilai *posttest* lebih dari atau sama dengan 80 pada kelas kontrol yaitu 5 siswa dengan presentase 20,83% sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 20 siswa dengan presentase 83,33%, untuk rata-rata kelas kontrol 70,83 sedangkan kelas eksperimen 84,58. Dari hasil observasi, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match* dengan kartubergambar. Kelas eksperimen tingkat pemahamannya lebih baik, seperti halnya dari hasil penelitian Hermanto (2011) yang menyebutkan bahwa metode *make a match* mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna bagi siswa, hal itu ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan rata-rata 73,04 dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional dengan rata-rata 59,5.

Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa model *make a match* dengan kartu bergambar dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.

3. Aktivitas Siswa

Perbandingan ranah aktivitas antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen menggunakan observasi dengan observer sebanyak 2 orang

untuk mengamati 24 siswa di dalam kelas, seperti halnya untuk aspek pemahaman.

Tabel 6 Data Aktivitas siswa pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Aktivitas siswa	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
memberikan pertanyaan	4 siswa (16,67%)	16 siswa (66,67%)
memperhatikan guru saat mengajar	13 siswa (54,17%)	24 siswa (100%)
mendengarkan siswa lain yang sedang presentasi	9 siswa (37,50%)	17 siswa (70,83%)
menulis point-point materi yang dijelaskan oleh guru	5 siswa (20,83%)	12 siswa (50,00%)

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa, hasil observasi untuk aktifitas siswa yang memiliki beberapa aspek diantaranya memberikan pertanyaan pada kelas kontrol yaitu 4 siswa dengan presentase 16,67% sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 16 siswa dengan presentase 66,67%, untuk aspek memperhatikan guru saat mengajar pada kelas kontrol yaitu 13 siswa dengan presentase 54,17% sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 24 siswa dengan presentase 100%, sedangkan untuk aspek mendengarkan siswa lain yang sedang presentasi pada kelas kontrol yaitu 9 siswa dengan presentasi 37,50% sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 17 siswa dengan presentase 70,83%, dan untuk aspek menulis *point-point* materi yang dikelaskan oleh guru pada kelas kontrol yaitu 5 siswa dengan presentase 20,83% sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 12 siswa dengan presentase 50,00%.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini (2013), menyatakan bahwa hasil aktivitas siswa dapat dikategorikan sangat aktif dengan nilai rata-rata 86,90% jadi penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Make a Match dapat meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dari hasil *posttest* dan juga observasi dapat diketahui bahwa model pembelajaran aktif tipe *Make a Match* dengan kartu bergambar lebih efektif untuk pembelajaran siswa.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran aktif tipe *make a match* dengan kartubergambar lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah, dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan juga aktivitas siswa kelas VIII SMP N 2 Boyolali tahun pelajaran 2013/2014.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Resi. 2013. "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 1 Ranau Tengah*" (Skripsi S-1 Prodi Pendidikan Biologi). Inderalaya : Universitas Sriwijaya.
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hermanto, Benny. 2011. '*Efektivitas Metode Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Globalisasi di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes*' (Skripsi S-1 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Isjoni. 2010. *Cooperative learning*. Bandung : Alfabeta.
- Silberman, Melvin. 2001. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
- Zaini, H. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.